

A photograph of four people in a training or workshop setting. They are all wearing headphones and looking down at materials on a table. A woman in the center wears a bright orange sweater and large gold headphones. To her left, a man in a grey shirt is also wearing headphones. In the foreground, another man in a light blue shirt is wearing white headphones. A woman with dark hair is partially visible on the right, also wearing headphones. On the table, there is a CD, a pen, and a coffee cup. The background is slightly blurred, showing a colorful abstract painting and a potted plant.

TREINAMENTO NODE.JS

Copyright© 2023 Accenture All Rights Reserved

Objetivo



No final deste módulo, você poderá:

- Descrever os principais conceitos que suportam a tecnologia **Node.js** ;
- Explicar como o **Node.js** obtém independência de plataforma;
- Instalar e configurar o software, ferramentas e bibliotecas necessários para iniciar o **Node.js** ;
- Escrever e executar aplicativos **Node.js** simples;





O que é Node.js

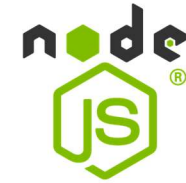
- **Node.js** é um interpretador de JavaScript, de código aberto, criado por Ryan Dahl em 2009, focado em migrar a programação do Javascript do cliente (*frontend*) para os servidores (*backend*), criando aplicações de alta escalabilidade (como um servidor web);
- O **Node.js** executa por linha de comando;
- Projetado para alta concorrência;
- Single Thread;
- Não bloqueante;



O que é Node.js

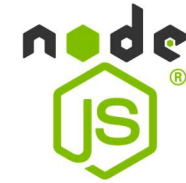
- O **Node.js** é orientado a eventos assíncronos. (*Event Driven*);
- Executa melhor no Linux;
- *Open Source*;
- Criado sobre a **V8** (Chrome's V8 JavaScript engine);
- É 40% **JavaScript** e 60% **C++**





O que é Node.js

- O **Node.js** pode ser definido como um ambiente de execução **Javascript** *server-side*;
- Com **Node.js** é possível criar aplicações **Javascript** para rodar como uma aplicação *standalone* em um computador;
- Não depende de um browser para a execução;



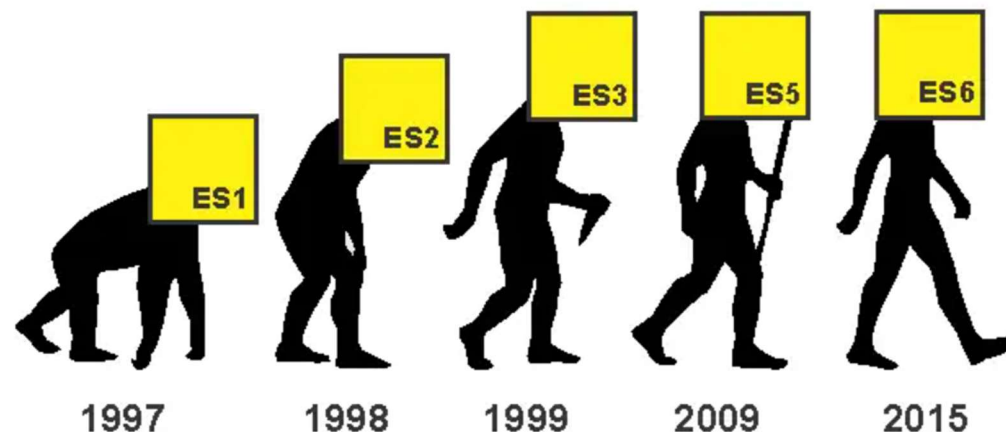
Breve história do JavaScript

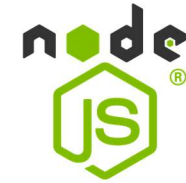
- O **JavaScript** é definido como uma "linguagem de script interpretada de alto nível" que está em conformidade com a especificação ECMAScript e é mantida pelo TC39 (<https://tc39.es/>).
- Criado em 1995 por Brendan Eich enquanto trabalhava em uma linguagem de script para o navegador **Netscape**.
- O **JavaScript** foi criado para ter uma linguagem entre HTML e web designers, fácil de usar para montar componentes como imagens e plug-ins, de forma que o código fosse escrito diretamente no markup da página da web.
- Brendan Eich foi recrutado para implementar a linguagem Scheme no Netscape, mas, devido a uma parceria entre a **Sun Microsystems** e a **Netscape**, a fim de incluir o Java no navegador Netscape, seu foco foi mudado para a criação de uma linguagem com uma sintaxe semelhante à **Java**.
- A especificação da ECMA veio um ano depois, quando a Netscape enviou a linguagem JavaScript à *ECMA International* para criar uma especificação padrão, que outros fornecedores de navegadores poderiam implementar com base no trabalho realizado na Netscape.



Breve história do JavaScript

- Em 1997 teve início o primeiro padrão ECMA-262 em 1997
- O ECMAScript-3 foi lançado em dezembro de 1999 e é a linha de base moderna da linguagem JavaScript.
- O ECMAScript 4 foi estagnado porque a Microsoft não tinha intenção de cooperar ou implementar o JavaScript de forma correta no IE, apesar de não terem nenhuma ideia para substituir o JS e terem uma implementação parcial, mas divergente, da linguagem .NET no lado do servidor.
- Em 2005, Jesse James Garret publicou o rascunho do que seria chamado AJAX, o que resultou no renascimento do uso do JavaScript liderado por bibliotecas de código aberto como jQuery, Prototype e MooTools.
- Em 2008, depois que toda a comunidade começou a usar o JS novamente.
- O ECMAScript 5 foi anunciado e lançado em 2009.

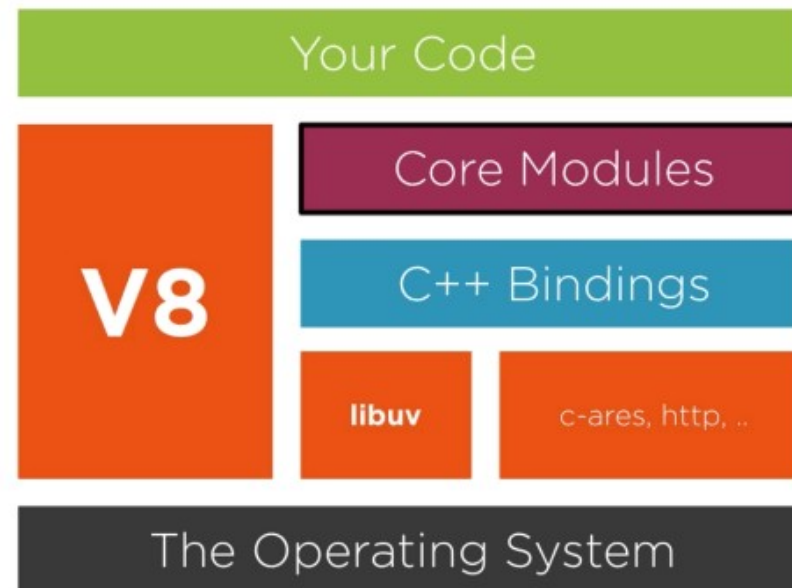




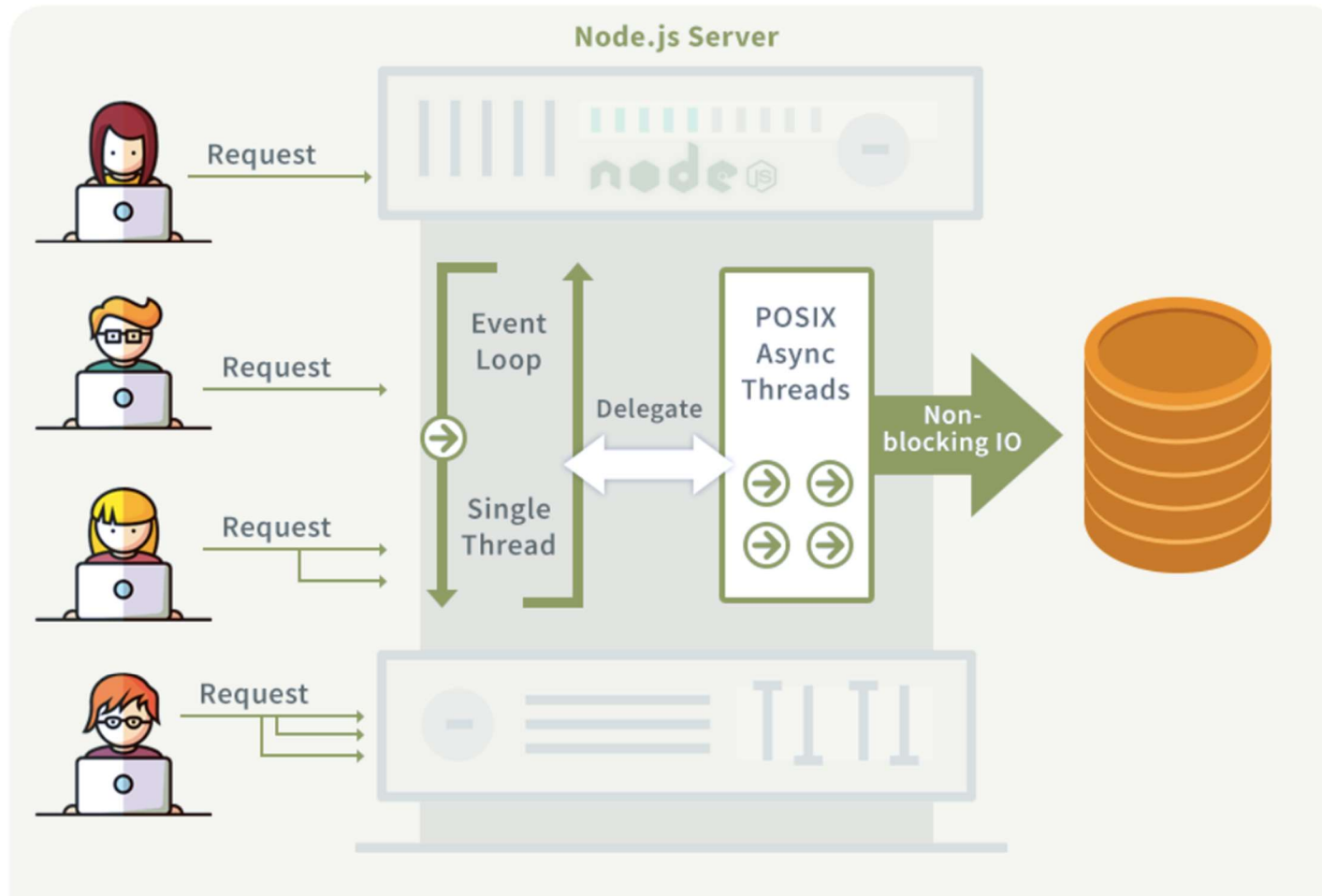
Node.js

O Node.js é composto de algumas dependências:

- V8
- Libuv
- http-parser
- c-ares
- OpenSSL
- zlib



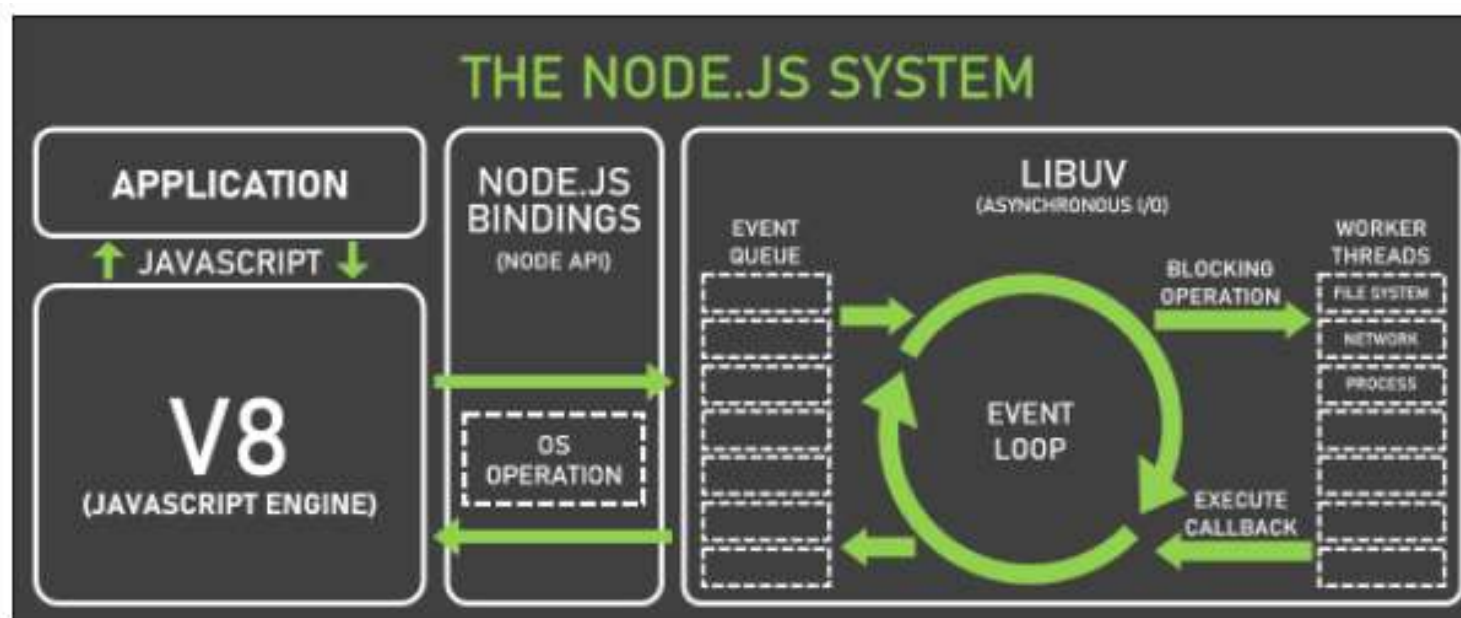
O que é Node.js





O que é Node.js

Arquitetura do Node.js

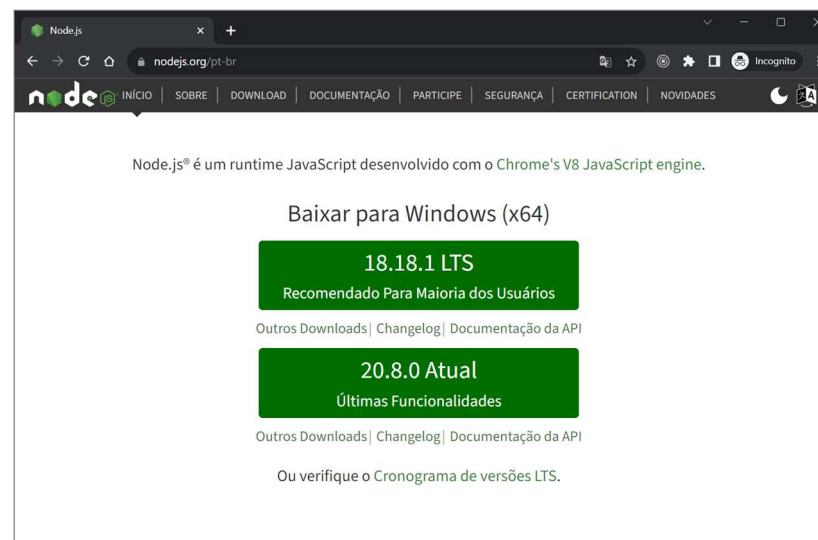
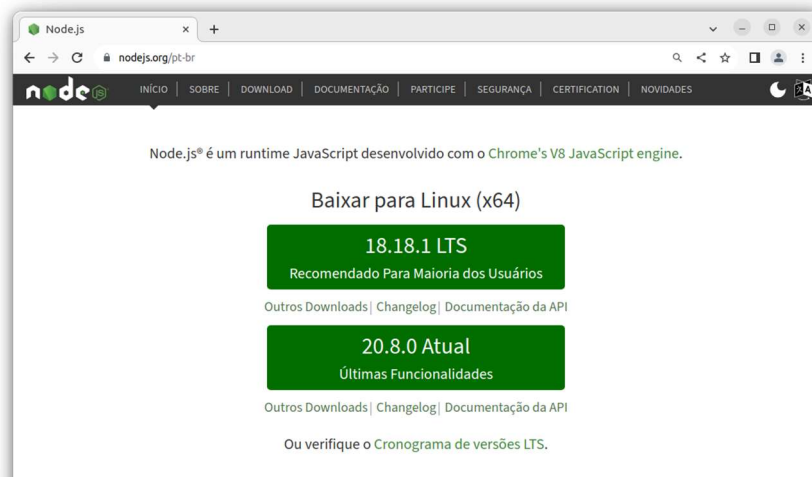




Instalação do Node.js

1. Via instalador oficial

- Baixar a versão LTS (Long Term Support) no site <https://nodejs.org/>
- Os instaladores são disponibilizados para várias plataformas, incluindo Windows, macOS e Linux





Instalação do Node.js

2. Via Node Version Manager

- Instale o gerenciador de versão **Node Version Manager (NVM)**;
 - Instalação do NVM (Linux): <https://github.com/nvm-sh/nvm>
 - Instalação do NVM-Windows: <https://github.com/coreybutler/nvm-windows>
- Principais comandos:
 - **nvm list available** - Lista as versões disponíveis na nuvem
 - **nvm install 18.14.0** - Instala uma versão específica
 - **nvm ls** - Lista as versões instaladas
 - **nvm uninstall 18.14.0** - Desinstala uma versão;

```
PS C:\> nvm list available
```

CURRENT	LTS	OLD STABLE	OLD UNSTABLE
20.8.0	18.18.0	0.12.18	0.11.16
20.7.0	18.17.1	0.12.17	0.11.15
20.6.1	18.17.0	0.12.16	0.11.14
20.6.0	18.16.1	0.12.15	0.11.13
20.5.1	18.16.0	0.12.14	0.11.12
20.5.0	18.15.0	0.12.13	0.11.11
20.4.0	18.14.2	0.12.12	0.11.10
20.3.1	18.14.1	0.12.11	0.11.9
20.3.0	18.14.0	0.12.10	0.11.8
20.2.0	18.13.0	0.12.9	0.11.7
20.1.0	18.12.1	0.12.8	0.11.6
20.0.0	18.12.0	0.12.7	0.11.5
19.9.0	16.20.2	0.12.6	0.11.4
19.8.1	16.20.1	0.12.5	0.11.3
19.8.0	16.20.0	0.12.4	0.11.2
19.7.0	16.19.1	0.12.3	0.11.1
19.6.1	16.19.0	0.12.2	0.11.0
19.6.0	16.18.1	0.12.1	0.9.12
19.5.0	16.18.0	0.12.0	0.9.11
19.4.0	16.17.1	0.10.48	0.9.10



Instalação do Node.js

3. Via Gerenciadores de Pacotes

No Ubuntu, você pode usar o `apt`:

bash

Copy code

```
sudo apt update  
sudo apt install nodejs
```

No macOS, você pode usar o Homebrew:

bash

Copy code

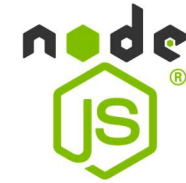
```
brew install node
```

No Windows, você pode usar o Chocolatey:

bash

Copy code

```
choco install nodejs
```



Não confunda “nvm” com “npm”

NVM

Node Version Manager - é uma ferramenta de linha de comando que permite que os desenvolvedores do Node.js gerenciem várias versões do Node.js em um mesmo sistema

NPM

Node Package Manager - é um sistema de gerenciamento de pacotes para o ambiente de tempo de execução JavaScript do Node.js

Instala as dependências na pasta **node_modules** local e atualiza o **package.json**.

Por padrão, o **npm install** instalará todos os módulos listados como dependências no **package.json**

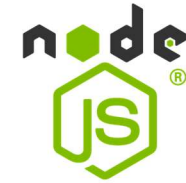


Módulo Node.js

- Todo projeto **Node.js** é chamado de **módulo**;
- O termo módulo surgiu da arquitetura do **Node.js** que é modular;
- Todo módulo é acompanhado de um arquivo descritor;
- Deve estar presente na raiz do projeto (**package.json**);
- Este arquivo descreve os metadados do projeto;

package.json

```
{
  "name": "winter-is-coming-node-app",
  "description": "Meu primeiro app na Muralha",
  "author": "Jon Snow <jonsnow@norte.com>",
  "version": "1.2.3",
  "private": true,
  "dependencies": {
    "modulo-1": "1.0.0",
    "modulo-2": "~1.0.0",
    "modulo-3": ">=1.0.0"
  },
  "devDependencies": {
    "modulo-4": "*"
  }
}
```

Módulo Node.js

- Módulo em Node.js é uma funcionalidade simples ou complexa organizada em um ou vários arquivos JavaScript que podem ser **reutilizados** em todo o aplicativo Node.js.
- Cada módulo no Node.js tem seu próprio contexto, portanto não pode interferir em outros módulos ou poluir o escopo global. Além disso, cada módulo pode ser colocado em um arquivo .js separado em uma pasta separada.
- Node.js implementa o padrão de módulos CommonJS.
- A especificação CommonJS define um conjunto de regras para importar, exportar e usar módulos em JavaScript
- CommonJS é um grupo de voluntários que define padrões JavaScript para servidores web, desktop e aplicativos de console.



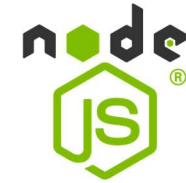
Módulo Node.js

Node.js inclui três tipos de módulos:

- Core Modules (módulos principais/nativos)
- Third Party Modules (módulos de terceiros)
- Local Modules (módulos local)

Alguns módulos do Core:

Módulo	Descrição
http	Inclui classes, métodos e eventos para criar um servidor HTTP Node.js.
url	Inclui métodos para resolução e análise de URL
querystring	Inclui métodos para lidar com string de consulta
path	Inclui métodos para lidar com caminhos de arquivos
fs	Inclui classes, métodos e eventos para trabalhar com E/S de arquivo
util	Inclui funções utilitárias úteis para programadores



Módulos Node.js

Retângulo

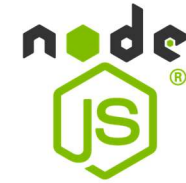
1. Crie uma pasta: node Samples
2. Crie um arquivo: retangulo.js
3. Execute a aplicação: node retangulo.js

```
var rect = {
  perimeter: function (x, y) {
    return 2 * (x + y);
  },
  area: function (x, y) {
    return x * y;
  },
};

function solveRect(l, b) {
  console.log("Solução para o retângulo com l = " + l + " e b = " + b);

  if (l < 0 || b < 0) {
    console.log("As dimensões do retângulo devem ser maiores que zero.");
  } else {
    console.log("A área do retângulo com dimensões comprimento = " + l +
      " e largura = " + b + " é " + rect.area(l, b));
    console.log("O perímetro do retângulo com dimensões comprimento = " + l +
      " e largura = " + b + " é " + rect.perimeter(l, b));
  }
}

solveRect(2,4);
solveRect(3,5);
solveRect(-3,5);
```



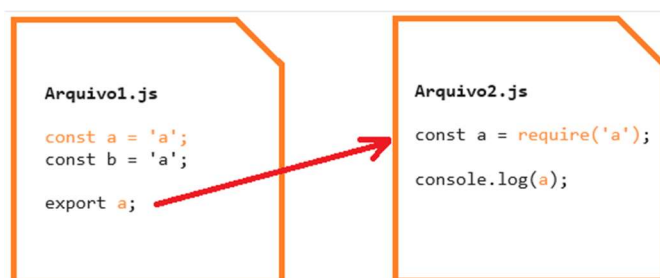
Export

- Um módulo pode ser **exportado**;
- O que possibilita que ele seja importado por outros módulos;
- EXPORTANDO
 - `module.exports`
 - **exports**
- IMPORTANDO
 - `var <varName> = require(<nome do módulo>)`



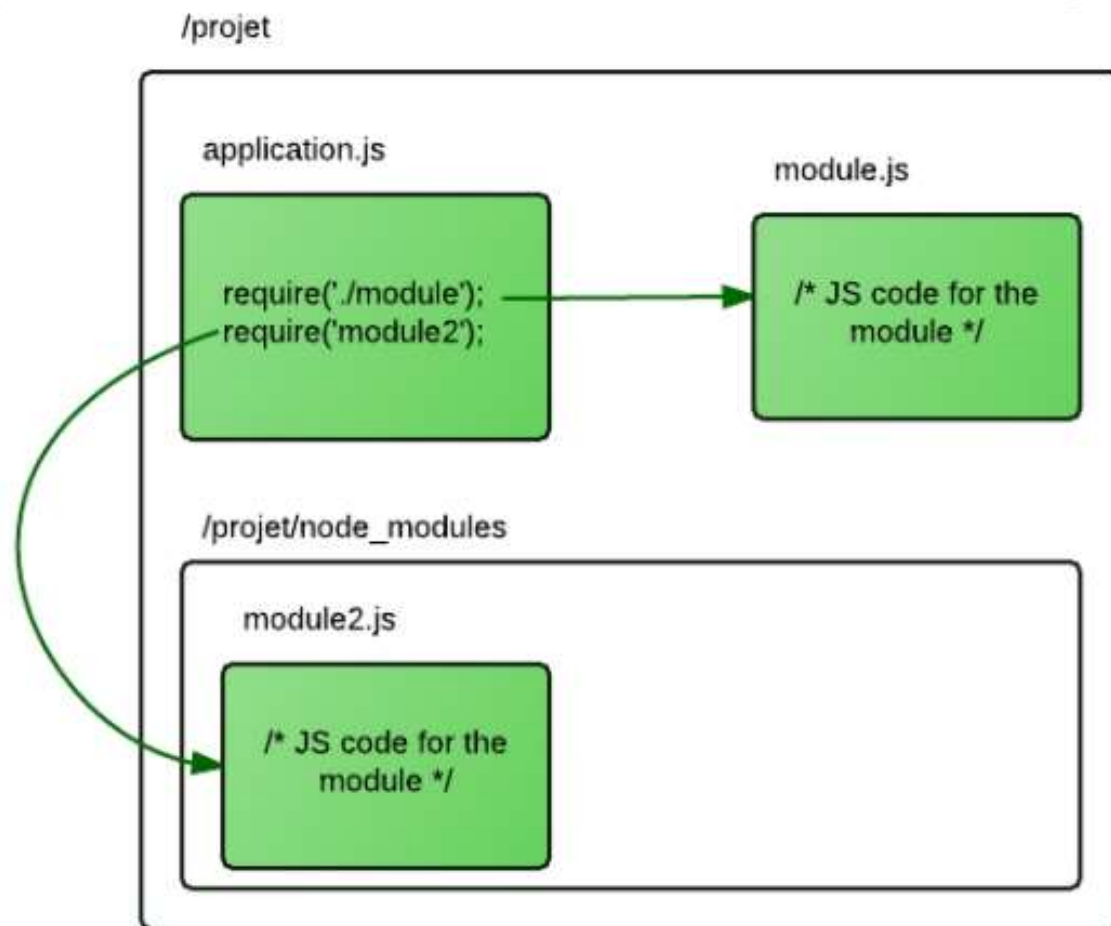
Require

- Os módulos disponíveis no Node podem ser importados para o arquivo Javascript utilizando a função “**require**”;
- O **require** é uma característica do **CommonJS**, que é o sistema de módulos padrão do Node.js.
- A função **require**, ajuda na importação de módulos;





Require





Require

Exemplo:

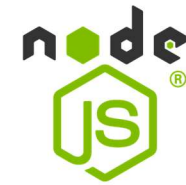
Message.js

```
module.exports = 'Hello world';
```

app.js

```
var msg = require('./Messages.js');  
  
console.log(msg);
```

```
C:\> node app.js  
Hello World
```

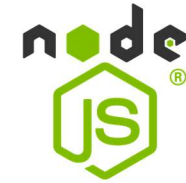
Require

Exemplo:

```
JS log.js ×  
  
1 module.exports = function (msg) {  
2   |   console.log(msg);  
3 }  
4
```

```
JS appLog.js ×  
  
1 var msg = require('./log.js');  
2  
3 msg('Hello World');  
4
```

```
$ node appLog.js  
Hello World
```



Input via teclado

readline:

- Pacote node embarcado para entrada de dados via teclado.
- Obter entradas de uma *stream* de leitura, como a **process.stdin**, via terminal, durante a execução de um programa Node

```
const readline = require("readline");

const readline = readline.createInterface({
  input: process.stdin,
  output: process.stdout,
});

readline.question("Qual o seu nome? ", (name) => {
  console.log(`Ola ${name}!`);
  readline.close();
});
```

Atividade



- Alterar o solucao-1.js
- Obter via teclado os valores para cálculo do:
 - Perímetro do retângulo
 - Área do retângulo